

**ANALISIS DAN PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D
“CERITA BINAR” MENGGUNAKAN
CLIP STUDIO PAINT**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Ichsan Maulana

19.01.4442

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

**ANALISIS DAN PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D
“CERITA BINAR” MENGGUNAKAN
CLIP STUDIO PAINT**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Program Diploma – Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

Ichsan Maulana

19.01.4442

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

ANALISIS DAN PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D “CERITA BINAR” MENGGUNAKAN CLIP STUDIO PAINT

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ichsan Maulana

19.01.4442

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 November 2020

Dosen Pembimbing,

Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302035

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

ANALISIS DAN PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D

“CERITA BINAR” MENGGUNAKAN

CLIP STUDIO PAINT

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ichsan Maulana

19.01.4442

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 November 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Yuli Astuti, M.Kom

NIK. 190302146

Windha Mega Pradnya D, M.Kom

NIK. 190302185

Tanda Tangan

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 21 November 2016

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si., M.T.

NIK. 190302038

PERNYATAAN

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 21 November 2020



Ichsan Maulana

NIM. 19.01.4442

MOTTO

“Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia lainnya”

(HR.Ahmad)

“Memayu Hayuning Bawana”



PERSEMBAHAN

Puji syukur selalu terlimpahkan kepada Allah SWT, atas segala nikmat dan kesempatan menimba ilmu di Universitas AMIKOM Yogyakarta, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Analisis dan Pembuatan Video Animasi 2D Cerita Binar menggunakan Clip Studio Paint”. Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar Diploma pada Program Studi Teknik Informatika. Dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini, penulis banyak dibantu, dibimbing, dan didukung oleh berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis sangat ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia serta memberikan kemudahan dan kelancaran sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Kepada kedua orang tua saya yang selalu memberikan nasehat dan motivasi serta do'a-do'a yang luar biasa yang bisa menjadi dukungan moral dan pendongkrak semangat jiwa. Semoga selalu dalam limpahan rahmat dan hidayah-NYA.
3. Adik saya yang selama mendukung dan memberi semangat sehingga saya dapat menyelesaikan studi ini tanpa ada masalah yang berarti serta sebagai penghibur.
4. Teman, Saudara, dan Kerabat baik dilingkungan maupun diluar kampus yang memberikan dukungan dan motivasi sehingga menjadi dorongan tersendiri bagi penulis.
5. Kawan-kawan seperjuangan yang luar biasa yang rela menjalani suka dan duka bersama-sama.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas limpahan Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat merampungkan skripsi dengan judul: “Analisis dan Pembuatan Video Animasi 2D Cerita Binar menggunakan Clip Studio Paint”. Ini untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan studi serta dalam rangka memperoleh gelar Ahli Madya Komputer pada Program Studi D3 Teknik Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penghargaan dan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Ayah dan Adikku yang kusayangi yang telah mencurahkan segenap ketulusan kasih sayang serta perhatian moril maupun materil. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan Rezeki, Rahmat, Kesehatan, Karunia dan keberkahan di dunia dan di akhirat atas budi baik yang telah diberikan kepada penulis.

Dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis dengan senang hati menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

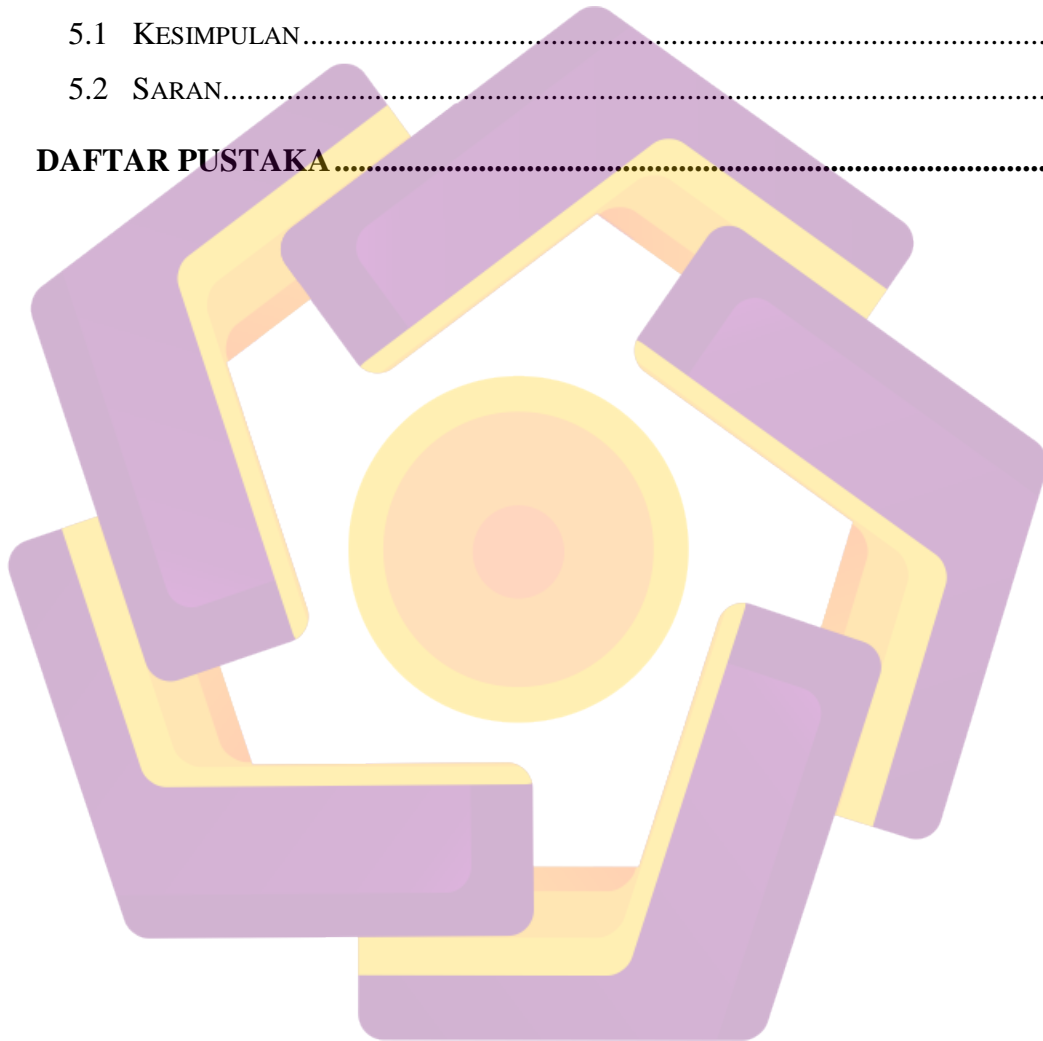
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T, selaku Dekan Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah mengesahkan secara resmi judul penelitian sebagai bahan penulisan skripsi, sehingga penulisan skripsi dapat berjalan dengan lancar.
3. Bapak Barka Satya, M.Kom, selaku ketua jurusan D3 Teknik Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah mengesahkan secara resmi naskah publikasi sehingga pengerjaannya dapat berjalan dengan lancar.
4. Bapak Barka Satya, M.Kom. selaku pembimbing, yang membimbing penulis dalam mengerjakan skripsi, sehingga penulisan skripsi dapat berjalan dengan lancar.
5. Ibu Yuli Astuti, M.Kom dan Ibu Windha Mega, M.Kom. selaku penguji yang telah memberikan kritik dan saran untuk lebih baik lagi kedepannya.

DAFTAR ISI

JUDUL	I
PERSETUJUAN.....	II
PENGESAHAN.....	III
PERNYATAAN.....	IV
MOTTO	V
PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR.....	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR TABEL	XI
DAFTAR GAMBAR.....	XII
INTISARI	XIV
ABSTRACT.....	XV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	2
1.3 BATASAN MASALAH	2
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN	2
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	3
1.6 METODE PENELITIAN	3
1.6.1 Metode Perancangan	3
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	5
2.2 KONSEP DASAR MULTIMEDIA.....	6

2.2.1	Pengertian Multimedia	6
2.2.2	Elemen Multimedia [6]	7
2.3	KONSEP DASAR ANIMASI.....	8
2.3.1	Pengertian Animasi	8
2.3.2	Jenis-jenis animasi [9].....	8
2.3.3	Sejarah Animasi [10].....	9
2.4	PRINSIP ANIMASI [11]	15
2.5	TAHAP PEMBUATAN ANIMASI.....	21
2.5.1	Tahap Pra-Produksi [12]	21
2.5.2	Tahap Produksi	23
2.5.3	Tahap Pasca-Produksi	24
2.6	PERANGKAT LUNAK YANG DIGUNAKAN	24
2.6.1	Clip Studio Paint EX.....	24
2.6.2	Adobe After Effect CC.....	26
2.6.3	Adobe Premiere Pro CC 2019.....	28
BAB III GAMBARAN UMUM DAN PERANCANGAN		30
3.1	GAMBARAN UMUM.....	30
3.2	ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM	30
3.2.1	Kebutuhan Non fungsional	30
3.3	KEBUTUHAN FUNGSIONAL	32
3.4.1	Tahap Pra-Produksi.....	33
3.4.2	Tahap Produksi	45
3.4.3	Tahap Pasca-Produksi	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		46
4.1	ALUR PRODUKSI	46
4.2	PRODUKSI	46
4.2.1	Key Animation & In Between.....	47
4.2.2	Cleanup Animation	50
4.2.3	Coloring Animation Cels	51
4.2.4	Background Painting.....	53

4.3 PASCA PRODUKSI.....	55
4.3.1 Compositing.....	55
4.3.2 Editing & Rendering.....	58
4.5 HASIL PENGUJIAN DAN PEMBAHASAN	61
BAB V PENUTUP.....	62
5.1 KESIMPULAN.....	62
5.2 SARAN.....	62
DAFTAR PUSTAKA.....	64



DAFTAR TABEL

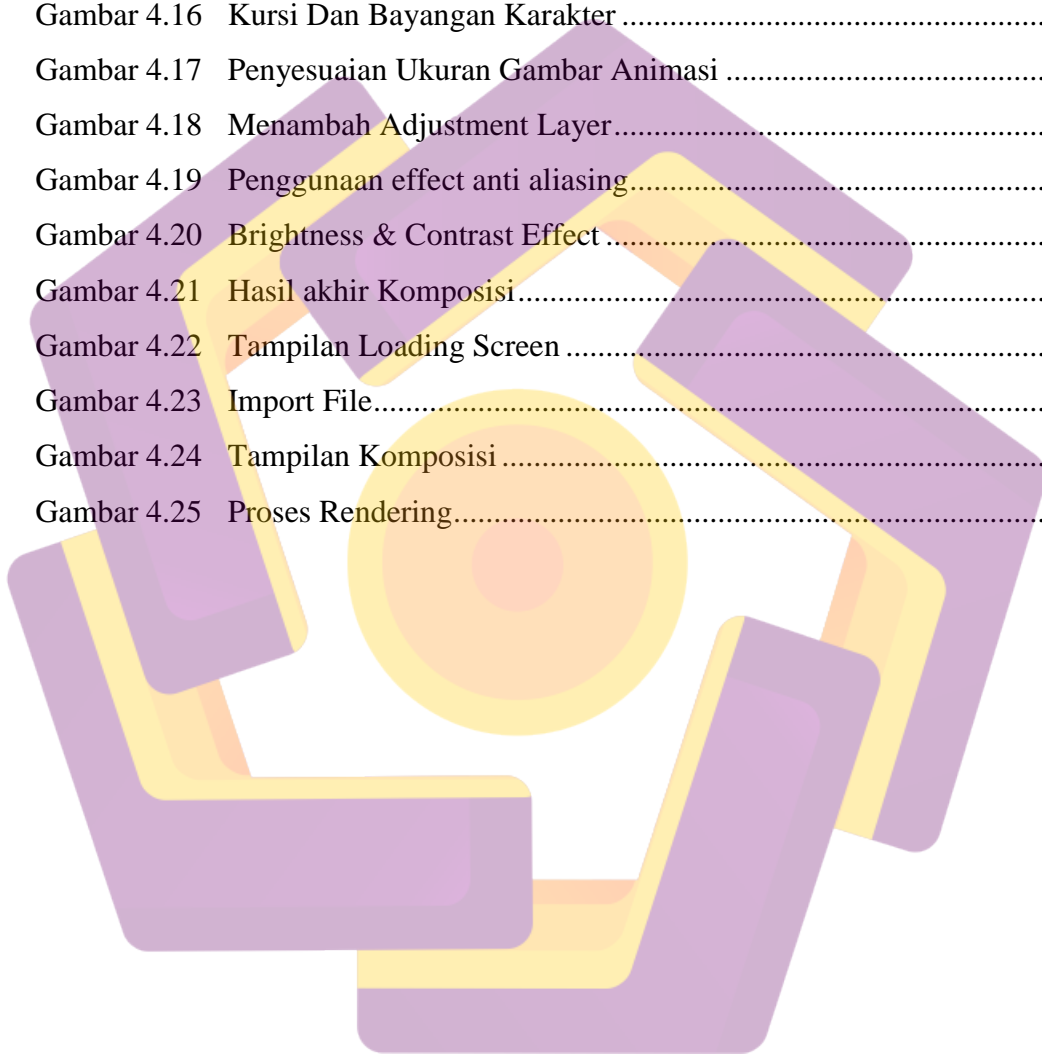
Tabel 3.1	Spesifikasi Minimal Perangkat Keras	31
Tabel 3.2	Spesifikasi Perangkat Keras Penulis	31



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	<i>Squash and Strech</i>	16
Gambar 2.2	Ilustrasi Gerakan <i>Anticipation</i>	16
Gambar 2.3	Ilustrasi Gerakan <i>Staging</i>	17
Gambar 2.4	Ilustrasi Gerakan <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	17
Gambar 2.5	Ilustrasi <i>Follow Throught and Overlapping Action</i>	18
Gambar 2.6	Ilustrasi Gerakan <i>Slow In Slow Out</i>	18
Gambar 2.7	Ilustrasi Gerakan <i>Arcs</i>	19
Gambar 2.8	Ilustrasi Gerakan <i>Secondary Action</i>	19
Gambar 2.9	Ilustrasi Gerakan <i>Exaggration</i>	20
Gambar 2.10	Ilustrasi <i>Solid Drawing</i>	20
Gambar 2.11	Ilustrasi Contoh <i>Appeal</i>	21
Gambar 2.12	Lembar Kerja Clip Studio Paint.....	25
Gambar 2.13	Tools Pada Aplikasi Clip Studio Paint EX	25
Gambar 2.14	Lembar Kerja Adobe After Effect.....	27
Gambar 2.15	Lembar Kerja Adobe Premiere Pro.....	29
Gambar 3.1	Character Sheet Tokoh Utama	35
Gambar 3.2	Character Sheet Ibu Binar	35
Gambar 3.3	Character Sheet Ayah Binar.....	36
Gambar 3.4	Salah satu gambar background pada film	45
Gambar 4.1	Pengaturan Dokumen Baru	47
Gambar 4.2	Gambar <i>Sketch Keyframe</i> Gerakan Mata	48
Gambar 4.3	Tombaol Onion Skin.....	47
Gambar 4.4	Setelah Mengaktifkan Onion skin.....	49
Gambar 4.5	Keyframe.....	49
Gambar 4.6	Inbetween	49
Gambar 4.7	Color Palette Line art	50
Gambar 4.8	Sub tool [pen].....	51
Gambar 4.9	Gpen	51
Gambar 4.10	Proses Pewarnaan menggunakan Fill Tool	51

Gambar 4.11	Anime Bucket.....	52
Gambar 4.12	Paint Fill.....	52
Gambar 4.13	Hasil Dari proses Pewarnaan	52
Gambar 4.14	Proses Digital Painting Background	53
Gambar 4.15	Menambahkan Cahaya yang masuk dari jendela.....	54
Gambar 4.16	Kursi Dan Bayangan Karakter	54
Gambar 4.17	Penyesuaian Ukuran Gambar Animasi	55
Gambar 4.18	Menambah Adjustment Layer.....	56
Gambar 4.19	Penggunaan effect anti aliasing.....	57
Gambar 4.20	Brightness & Contrast Effect	57
Gambar 4.21	Hasil akhir Komposisi.....	58
Gambar 4.22	Tampilan Loading Screen	59
Gambar 4.23	Import File.....	59
Gambar 4.24	Tampilan Komposisi	60
Gambar 4.25	Proses Rendering.....	61



INTISARI

Pada saat ini animasi sangat berkembang di Indonesia dinikmati oleh semua tingkatan umur baik anak-anak hingga dewasa dan saat ini film animasi sudah menjadi bagian dari kehidupan anak muda di negara kita. Selain itu di Indonesia saat ini telah membuat beberapa film animasi berkualitas, patut kita banggakan karena film animasi di Indonesia mulai berkembang.

Selain sebagai hiburan, animasi juga menjadi penunjuk jalan, inspirasi, dan juga sebagai pembawa pesan. Animasi juga mampu menyampaikan pesan dengan lebih efektif karena mengandung unsur audio dan video. Film ini menceritakan bagaimana sikap ayah terhadap anaknya yang mudah marah dan mengajarkan tentang pentingnya pengelolaan amarah dan cara kita menghadapinya.

Berdasarkan hal tersebut maka penulis merancang sebuah film animasi berjudul “Cerita Binar” dengan menggunakan Clip studio paint, dengan menggunakan software ini pembuatan animasi 2d diharapkan memudahkan dalam proses pembuatannya, dan juga diharapkan dapat menjadi media hiburan sekaligus sarana pembelajaran bagi masyarakat dalam bentuk film animasi dua dimensi

Kata Kunci: Animasi, 2D, Clip Studio Paint, *in-between*

ABSTRACT

At this time animation is very developed in Indonesia enjoyed by all age levels both children to adults and currently animated films has become a part of youth life in our country. Beside that in Indonesia right now has made some good quality animated films, we should be proud because animated films in Indonesia are starting to develop.

Apart from being an entertainment, animation has also been a guide, inspiration, and also as a messenger. Animations are also capable convey the message more effectively because it contains audio elements and videos. This film tells the story how father facing on his son attitude who is really easy to get angry and teaches about importance of anger management and how we deal with it.

Based on this, the authors designed an animated film entitled "Cerita Binar" using clip studio paint, using this software to create 2d animations hat facilitate the manufacturing process, and also expected to be a medium of entertainment as well as a means learning for the audience in the form of a two dimensional animated film.

Keyword: *animation, 2D, clip studio paint, in-between.*

